

마인드맵 방법에 기댄 확산적 사고 활성화와 스토리텔링 교육

임춘택*
(경남대학교)

Lim, Chun Taek. (2018). A study on activating diffuse thinking and learning storytelling using mind map. *Foreign Language Education Research*, 23, 1-19.

This study deals with the case of education of storytelling with activation of diffuse thinking using mind map. Through this case study, we can confirm that mind map is a useful method for smooth progress of storytelling work and for producing 'meaningful' result for learners. As a result of studying the products of the learner's activities, it was confirmed that the mind map stimulates stimulation for storytelling, theme, transition to new vision, insight into life, and writing to maturity. Through this case study, we were able to reaffirm the fact that mind map encourages diffuse and free thinking which are core functions. Furthermore, it was a meaningful time for both teachers and learners to confirm that it was possible to work on storytelling smoothly. This study suggests that mind map is the work of activating diffuse thinking to create creative ideas, but on the other hand, it is possible to write a story based on a topic that can be done at the level of university student learners.

Key Words: mind map, mind mapping, diffuse thinking, learning storytelling, lecture of creative writing

I. 서론

본 연구의 목적은 마인드맵(mind map)을 활용하여 대학생 학습자의 확산적 사고를 활성화하고 스토리텔링 능력을 향상시키는 방법과 교육에 있다. 스토리텔링 교육은 무엇보다도 학습자의 능동적 참여가 적절하게 이루어져야 교육 효과를 낼 수 있다. 능동적인 스토리텔링 행위가 유발되기 위해서는 교육 방법적 전략이 요구되는데, 이를 달성하기 위한 방법으로 마인드맵이 활용될 수 있다. 본 연구에서는 확산적 사고와 스토리텔링 능력 향상과 관련한 마인드맵의 기능과 필요성을 알아보고 스토리텔링으로의 활용 사례를 제시하고자 한다.

효과적인 스토리텔링 교육을 위한 방법으로서의 마인드맵 활용이 확산적 · 창의적 사고하기와 표현하기에 대한 학습자의 흥미를 유발시킨다. 마인드 매핑(mind mapping)은 브레인스토밍(brainstorming) 방식이기 때문에 이를

* 이 연구결과물은 2017학년도 경남대학교 학술진흥연구비 지원에 의한 것임.

실행하는 학습자들에게 왕성한 사고를 유발한다. 따라서 마인드맵을 잘 활용하면 한 편의 구성력 있는 이야기를 완성하는 작업에도 도움이 될 가능성이 높다고 말할 수 있다.

마인드맵의 일반적인 작성 방법은 하나의 주제를 중앙에 놓고 이로부터 발생하는 생각들을 방사형 형태로 분산하여 적는 것이다(부잔 2010b, 68-72). 마인드맵은 두뇌 신경망 구조와 그 작용 방식에 가깝게 종이 위에 표현하는 방법이라서 확산적 사고를 권장하고 두뇌의 활발하고 자유로운 사고 활동을 자극하는 도구로 사용하기에 적합하다. 이러한 특징으로 인하여 사고력 향상 시간과 글쓰기 수업에서 종종 사용되고 있다.¹

최근 10년 이상 국내 대학의 글쓰기 관련 연구, 강의, 교재 개발, 학술발표는 ‘뽕’을 이루었고 현재까지도 대학 단위와 한국교양기초교육원 차원에서 그 내실을 다져가고 있다는 점은 고무적이다. 하지만 국내 대학교의 글쓰기 교재에서조차 마인드맵을 활용한 스토리텔링 교육 방법을 찾아보기란 쉽지 않고 마인드맵이 언급된 다수의 교재에서도 마인드맵의 전적인 활용이 아니라 글의 주제 선정을 위한 활용 수단이나 본격적인 글쓰기를 위한 흥미거리 제공 단계에 머무는 제한적인 활용에 그치는 실정이다.²

그 원인은 크게 두 가지로 나누어 볼 수 있을 것이다. 첫째, 대학의 교수자들도 마인드맵을 접할 수 있는 교육 기회가 적었고 이에 관한 연구라든지 학생 대상 마인드맵 교육 경험이 드물었기 때문이다. 그래서 대학 글쓰기 교육에서 마인드맵 활용 비중은 적을 수밖에 없었고 자연히 스토리텔링 연습으로의 적용과 시도도 드물어 보인다. 둘째, 마인드맵은 작성 방법에서 구나 절 단위가 아닌 단어로 표현이 이루어지는 것을 권장하기 때문에(부잔 2010b, 81-88), 한 편의 글 생산을 목표로 하는 글쓰기 교육에서 활용하기 적합하지 않다고 판단하여 마인드맵을 통한 글쓰기 교육 방법의 고안을 교육자들이 고려하지 않았던 것으로 보인다.

이러한 대학 글쓰기 교육의 상황과 달리, 마인드맵은 학습자 누구나 쉽게 시도할 수 있고, 그 과정이 흥미로우며, 다양한 사고를 가능하게 하고, 상이 한 단어 간 연결을 가능하게 하여 학습자 주도의 창의적인 결과물을 생산해내는

1 Ben Backwell, Mind Mapping for Writing Fluency, 人間文化研究 第11号, 나고야대학교 인간문화 연구소, 2009, 65-66.

2 본 연구자는 대학생 연령 이상을 위하여 국내에서 출판된 글쓰기 교육 교재를 전수조사 하지는 못했으나 20여권 정도 확인하였다. 마인드맵, 브레인스토밍, 연상 작용 등과 관련한 개념과 방법에 관한 내용이 해당 저자의 집필 의도에 맞춰 몇몇 책에서만 비교적 적은 지면을 할애하여 기술되어 있는 것을 확인하였다. 한 편의 글 주제를 수월하게 정하는 작업에 도움이 되는 경우가 대부분이었다. 이러한 수준의 마인드맵 교육에 관한 내용을 다음의 글쓰기 교재들에서 확인할 수 있었다. 전북대학교 국어국문학과, 『인문계 글쓰기』, 태학사, 2016, 36-38쪽., 창의글쓰기 교재편찬위원회, 『창의글쓰기』, 경남대학교출판부, 2017, 38-39쪽., 한종구 · 이정자, 『사고와 표현』, 한울출판사, 2011, 208-210쪽. 외 다수

유용한 도구라 할 수 있다. 이를 수업에서 활용한다면 얼마든지 한 편 이상의 의미 있는 이야기를 학습자가 만들어낼 수 있는 장점이 있다.

본 연구자는 이번 연구에서 마인드맵을 스토리텔링 교육을 위한 도구로 활용하였다.³ 본 연구자는 이번 사례 연구를 통하여 마인드맵을 활용한 방법이 학습자의 확산적 사고와 스토리텔링 능력 향상에 적절하고 효과적이라는 것을 수업 사례로 제시하고자 한다.

II. 교육의 필요성 및 선행 연구

1. 교육의 필요성

국내 대학 글쓰기 강의에서는 보고서 작성법과 같은 각각의 전공별, 단대별 학문적 글쓰기 외에도 다양한 글쓰기 연습이 진행되고 있는 것으로 보인다. 감상문 쓰기, 명작 읽고 쓰기, 자기소개서 쓰기, 바른 문장 쓰기, 어법에 맞는 표현 학습, 창의적 글쓰기, 미디어 글쓰기, 자기표현 글쓰기 등 다양한 양식, 주제, 방법 등을 활용한 학습이 이루어지고 있다. 대학에 따라 표준수업 운영계획서와 이에 맞춘 교재를 사용하여 동일한 내용으로 수업을 진행하는 경우도 있고, 표준수업 운영계획서와 함께 각 수업을 맡은 교수자가 어느 정도는 개인의 재량으로 수업 내용을 선택하여 진행한다.

본 연구자가 속한 대학의 글쓰기 수업의 경우도 공동 교재를 기본으로 활용하고 교수자의 전공과 관심 그리고 교육 필요성이 높다고 개인적으로 판단하는 특정 내용을 수업 활동으로 포함하고 있다. 이처럼 자율적인 수업 활동이 가능한 글쓰기 수업 여건을 활용하면, 마인드맵을 활용한 스토리텔링 수업 진행이 가능하다. 본 연구자는 한 주에 20~30분 정도, 2주 동안 마인드맵 원리, 방법, 사례를 학습 · 점검하고 이를 수행하는 과정을 진행하였다. 결과적으로 말해서, 마인드맵을 활용한 스토리텔링 교육은 학습자에게 확산적 사고와 글쓰기 표현 능력을 발휘하고 훈련 할 수 있는 좋은 기회가 되었다.

그 활용에 있어서 무엇보다 글 작성을 위한 다양한 소재와 글감 그리고 주제의 세분화를 위한 방법으로 활용될 수 있는 마인드맵은 확산적 사고를 기반으로 한 스토리텔링 연습에 적합하다. 대학생 글쓰기 교육이라는 현실적 문제 상황을 고려해보더라도 학생들이 대학에 오기 전까지 ‘글을 써보지 않은 학생들’이라는 점에서 우선적으로 글쓰기 연습의 양을 채워야 하고, 궁극적으로는 글쓰기 실력을

3 본 연구에서 제시하는 수업 설계와 지도 사례는 단어 단위의 확산적 사고를 활성화하는 일반적인 마인드맵 방식과 이를 활용하여 한 가지 주제를 선정한 후에 이에 맞춰 글을 쓰는 글쓰기 방식이다. 마인드맵 분야에서 저명한 T. 부잔의 마인드맵 관련 도서들에서는 마인드맵에 관한 매우 세부적이고 방대한 내용이 담겨있다. 부잔이 연구하고 실행한 ‘기초 과정 마인드맵’을 교육하더라도 많은 시간이 필요해보일 정도다. 그는 마인드맵의 효과, 필요성, 신경망 구조, 두뇌 활동, 이미지 사용법 등 매우 구체적인 마인드맵 관련 사항들을 특정 상황과 목적 그리고 사례를 들어 여러 책에서 제시하고 있다.

올리기 위해서는 마인드맵을 활용한 스토리텔링이 효과적인 글쓰기 교육 방법이 될 수 있다.

앞서 언급한 바와 같이, 본 연구자가 소속한 대학과 여러 대학의 수업 운영계획서를 확인해보니 국내 대학 글쓰기 수업에서 마인드맵은 한 편의 글을 쓰기 위한 준비 단계 정도로 큰 비중을 차지하지 않는 실정이다. 대부분, 글의 주제를 정하기 위한 일회성 놀이 과정 정도로 활용된다. 그러나 확산적 사고를 활성화하는 것이 글쓰기 실력 향상을 위한 한 방법으로 효과적인 것은 분명한 사실이다. 하나의 단어를 학습자들에게 제시했을 때 이로부터 연상되는 다양한 생각을 글의 구체적인 주제로 도출하여 글쓰기를 연습하는 방법은 수업에서 용이하게 진행될 수 있으면서도 단시간에 다양한 즐거리를 모을 수 있고 주제문 형성에도 도움이 될 수 있기 때문이다.

주로 저학년 대상 대학 글쓰기 수업에서 학습자들에게 요구되는 글쓰기는 깊이 있고 독창적인 글쓰기 수준 이전에 글의 분량에 있어서 문제가 되는 경우가 비일비재하다. 수능 중심의 입시교육결과로 인해 자기의 생각을 펼치는 기회와 쓰기 교육을 받지 못한 대학생들은 대부분 확산적 사고와 표현이 어색하고 낮설다. 창의적 사고와 쓰기를 위해 학습자에게 요구되는 능력과 이를 위한 교육 방법에 있어서 그 기본이 확산적 사고 능력이라는 점에서 마인드맵을 활용한 스토리텔링 연습은 학습자들의 의사소통능력 증진에도 유용하고 무엇보다도 따분하지 않고 즐겁게 스토리텔링을 즐길 수 있도록 유도하는 장점을 지닌다.

교육적 필요성 차원 이전에 무엇보다도 확산적 사고는 인간의 두뇌 작용에서 가장 자연스러운 현상인 점을 스토리텔링 교육에서도 주요하게 고려해야 한다. 인간의 신경망은 생물학적 구조 측면에서 직선적, 획일적 활동보다는 확산적, 연상적 사고를 발생하는데 가까운 형태이기 때문이다. 실제로도 우리 두뇌는 하나의 생각은 또 다른 생각을 불러오고, 생각은 생각을 낳도록 작동한다. 사실 하나의 주제로 이루어진 한편의 글도 자세히 살펴보면 다양한 소주제, 단어들로 이루어져 있다. 마인드맵도 이와 유사한 측면이 있다. 마인드맵이 중심 주제(핵심어)를 가운데에 두고 이와 연관된 단어들이 한 묶음이 된 마인드맵 줄기들이 형성된다. 여러 단어로 이루어진 각 줄기와 이 줄기들의 합은 핵심어를 풍성하게 만드는 의미망인 것이다. 즉 한 장의 마인드맵은 한 편의 이야기와 동일하게, 한 주제를 지향하는 의미 생성 과정을 거친 결과물인 것이다(부잔 2010a, 35-55).

한 주제로의 응집력을 필요로 하는 스토리텔링도 내용적으로 보면 마인드맵의 중심 생각에서 뻗어 나가는 하나의 줄기와 그 가지들의 총합과 유사하다는 점을 확인할 수 있다. 넓은 의미의 응집력 차원에서 이 둘은 사실 큰 차이가 없다. 한 장의 마인드맵이 단어와 단어의 연결로 이어지는 것이라면 한 편의 글은 문장과 문장의 연결로 이루어진다는 점에서 두 방식 모두 한 주제 안에서의 다양한 의미가 응집력 있게 연결된다는 전제로 이루어진다. 이러한 점들을 고려할 때

확산적 사고 활성화와 스토리텔링 교육에 있어서의 마인드맵 활용은 그 필요성이 높다 할 수 있다.

2. 선행 연구

마인드맵을 활용한 쓰기 관련 연구는 교육현장에서의 활용에 비하여 미미한 상황이다. 아래의 논문들은 몇 안 되는 마인드맵과 글쓰기 연계 관련 논문들로 본 연구를 위해 비판적으로 검토할만한 가치가 있다.

서하원(2003)은 석사학위논문 ‘마인드맵을 활용한 쓰기 지도 방안 연구’에서 T. 부잔의 마인드맵 원리를 소개하면서 이것을 활용한 쓰기 교육 효과를 질적연구방식으로 제시하였다. 연구자는 다양한 주제와 종류의 학습자 글을 수업 결과물로 제시하여 마인드맵이 학습자의 글 구성과 서술에 매우 효과적이라는 것을 제시하였다. 논문에서는 단어들로 연결한 마인드맵을 위시하여 작은 그림들로 연결한 마인드맵 그리고 한 편의 동화를 창작할 정도로 치밀하게 연결한 마인드맵 사례 등을 여럿 제시하면서 문자, 이미지, 그림을 사용한 효과적인 마인드맵 의사소통 가능성까지 제안하였다.

Backwell(2009)은 ‘글쓰기 유창성을 위한 마인드 매핑 Mind Mapping for Writing Fluency’에서 마인드 매핑의 개념, 원리, 글쓰기 유창성과 마인드 매핑의 연관성과 장점, 이를 활용한 대학생 대상 교육 사례를 제시하였다. 수년 간 외국어(영어)를 배웠지만 글쓰기가 전혀 가능하지 않은 일본인 대학생 학습자들에게 마인드맵 방법을 적용하여 유의미한 글쓰기 유창성을 이룬 사례를 제시한다. 마인드 매핑은 단어, 구, 절 정도로 작업하기 때문에 글쓰기에 대한 부담감이 적고 마인드맵을 바탕으로 문장 단위의 글쓰기로 접근하는데 다리 역할을 할 수 있는 이점을 논문에서 강조한다.

최윤희(2015)는 ‘마인드맵과 토의 학습을 활용한 대학생 글쓰기 교육 방법 연구’에서 “마인드맵과 토의 학습이 겸비된 글쓰기 교육 방법이 글쓰기에 대한 어려움을 해소하고 표현력을 향상시키며 학습자 본인의 글을 전체적으로 볼 수 있는 안목을 형성하며 글의 전체 구성과 문장 구성력에 도움을 주며 말하기 의사소통능력을 신장할 수 있는 교육 방법”이라는 사실을 수업 사례를 들어 제시하였다. 대학 글쓰기 수업에서 마인드맵과 토의 학습을 활용하여 쓰기 증진을 도모한 사례를 제시한 이 연구는 글쓰기 수업에서 학습자들에게 버거운 과정이 될 수 있는 글쓰기 작업을 토의 학습과 마인드맵을 활용하여 학습자 흥미를 유발시키고 자발적으로 수업에 참여할 수 있도록 유도한 의미 있는 결과물에 해당한다.

III. 마인드맵의 원리와 스토리텔링 교육으로의 적용

1. 마인드맵의 원리

마인드맵의 대표적인 특징은 정보 간 또는 단어들의 복잡한 관계성을 한 눈에 확인할 수 있다는 점에 있다. 문장의 연결 구조로 이루어진 글은 그 분량을 읽을 수 있는 시간이 필요하지만 마인드맵은 그 수고를 덜어주는 장점이 있다. 만약 문장으로 마인드맵의 복잡한 관계성을 표현한다면 길게는 여러 장의 글로 써야 문장 간의 의미 단절이라는 어색함을 피할 수 있거나 아예 글로써는 복잡한 관계성 제시가 불가능한 경우도 있을 것이다. 마인드맵을 사용하면 연결 구조와 의미 맥락에서 어색해보이지 않으면서도 연결 가능성을 성립시키는 의미 연결을 이루어낼 수 있다.

마인드맵 과정은 브레인스토밍이다. 의미의 비약적 전개는 해당 주제에 대한 비관습적 사고와 표현이라는 의미에서 창의성을 권장한다. 이것이 표면적으로 볼 때 주제로부터 지나치게 멀어지거나 ‘지저분해 보여서’ 단어들 간에 전혀 관련성이 없는 것 같지만 이는 마인드맵을 작성하는 그 순간의 정신 과정에 대한 정확한 기록인 것이다. 이러한 오해에 대해서 간략한 사전 교육과 주의를 상기시켜서 브레인스토밍을 하면 단어들 간의 새로운 조합이 창의적인 아이디어 생산에 기여하는 것은 명확하다(부잔 2010b, 139).

마인드맵 방법은 비교적 이해하기 쉽다. 몇 가지 방법들을 학습하면 어렵지 않게 작업할 수 있는 장점을 지녔다. 자율적으로 사고하고 표현하는 것을 권장하고 교수자의 엄격한 제약이 가해지거나 작업에서 어떠한 높은 제한을 두지 않기 때문에 모든 연령층에서 손쉽게 행할 수 있다. 따라서 이를 행하는 학습자에게 해당 주제에 관한 크고 작은 사고의 국면 전환이 종종 일어날 수 있다. 틀에 박힌 의례적 사고와 행동 그리고 암묵적, 명시적 규칙들로부터 벗어난 마인드 매핑의 시간만큼은 학습자에게 관습의 이탈을 통한 자유와 새로운 가능성을 모색하는 즐거움과 여유를 즐기는 시간이 된다. 마인드맵 관련 연구와 저서에서 지속적으로 언급되는 바와 같이, 마인드 매핑 작업으로 인하여 발생하는 즐거움과 여유 그리고 상상력은 학습자의 실제 삶으로의 적용으로 이어지기도 하고 삶의 문제를 해결하는 단초가 되기도 한다.

마인드맵은 메인 주제로부터 멀어질수록 여러 하부 주제군이 발생하는 특징을 지닌다. 하부 주제 단위가 끊어지면 또 동일한 등급의 주제가 생성되거나 그것의 새로운 하부 주제가 만들어진다. 이처럼 마인드맵은 연결과 끊어지기를 반복하는 특징을 지닌다. 이에 대한 의식적인 분류 작업은 메인 주제를 체계화하여 의미 집합들의 심급을 이루게 한다. 마인드맵은 브레인스토밍을 통한 확산적 사고를 권장하지만, 이는 터무니없이 무질서하게 단어들이 뒤죽박죽 섞이는 형태나 배열이 아닌, 해당 주제와 연결된 체계성과 다양성이 담긴 의미 군 형성을 지향한다(부잔 2010b, 265-267).

이러한 서로 이질적인 단어들의 연결 과정은 학습자의 창의성을 자극한다. 여기서 창의성이란 독창성은 물론이고 자기표현, 이질적인 것들 간의 조합, 비관습성을 포함한다. 없던 것을 완전히 만들어 내거나 또는 전혀 새로운 것으로의 독창성만이 아니라 기존에 서로 어울릴 것 같지 않았던 것들 간의 연결을 의미하는 ‘교집합의 새로움’ 창출을 말한다.

마인드맵은 주제(핵심어)에 따라 학습자들로 하여금 이전에 배운 지식들을 소환하거나 본인의 성장과정, 자라온 배경, 가족, 지인 관련 사실들을 불러내기도 한다. 이러한 것들은 종종 한 동안 잊고 있었던 것이지만 중요한 가치, 기억, 의미들에 해당하는 경우가 많다. 마인드맵은 학습자가 잊어버린 것이나 무의식에 남겨놓았던 기억을 불러내어 재해석하도록 자극하고 나아가 새로운 지식을 창출하는 원동력이 된다(Davies 2011).

2. 스토리텔링 교육으로의 적용

스토리텔링 지도를 위한 한 방법으로서의 마인드맵은 몇 가지 장점들로 인하여 유용하다. 일단 해당 주제에 대한 많은 소재들을 발굴할 수 있도록 돕는다. 글쓰기가 어려운 이유는 쓰고자 하는 주제와 목적이 구체화되지 않은 상황인 글쓰기 작업 초반부에 무엇부터 시작해야 하는지 난감하기 때문이다. 특별히 이것은 글쓰기 연습을 처음 하는 초보 작성자들에게서 빈번히 발생한다. 쓰고자 하는 글의 주제와 관련한 책을 찾아서 읽어보는 것이 글쓰기를 위한 필수 조건이긴 하지만 마인드맵을 통해 자신이 쓰고자 하는 주제와 목차에 해당할 수 있는 소재들을 학습자 스스로 확장하는 것도 중요하다. 타인의 저작물을 읽고 확인하는 일은 마인드맵보다 더 오랜 시간이 걸리고 자신의 관점을 세우기보다는 저작물 저자의 관점에 동화되기 때문이다. 물론 다양한 글을 읽음으로써 더욱 분명하게 자신의 생각을 정리하고 오류를 줄일 수 있다는 점은 자명하지만 마인드맵을 통해서도 자신만이 추구하는 글의 관점, 주제를 정하는 시간이 필요하다.

스토리텔링은 학문적 글쓰기라든지 영화와 도서 감상문처럼 일정 부분 정해진 구성과 형식을 요하는 글쓰기와 달리 비교적 자유롭게 쓸 수 있다. 작성자가 형식과 내용을 자율적으로 만들어내는 창의적인 글쓰기인 것이다. 특히 마인드맵의 도움을 받는 스토리텔링의 내용은 더욱 자유분방할 수 있다. 그럼으로 마인드맵을 활용한 글쓰기에서 유의해야 할 점은 글 소재의 빈약성보다는 마인드맵에서 생산한 매우 다양하고 상호 이질적인 것처럼 보이는 단어들을 한 주제 안으로 연결시켜서 내용의 비약을 방지하면서도 창의적인 내용을 만들어내는 것이다. 마인드 매핑 이후에 스토리텔링을 위해서 넣어야 할 것과 넣지 말아야 할 것을 분류하는 작업이 필요한 것이다. 이 작업은 마인드맵 과정만큼이나 중요하다. 마인드맵을 활용한 스토리텔링 수업은 한 장의

마인드맵을 잘 완성하고 이를 활용한 스토리텔링을 잘 하는 것이 궁극적인 목표이기 때문이다.⁴

IV. 마인드맵을 활용한 스토리텔링 교육 사례

1. 지도 개요

본 연구에서의 학습자에게 기대하고 요구하는 스토리텔링의 결과물이란 문학작품으로서의 스토리텔링을 배제하는 것은 아니지만 학습자 수준과 학습 여건 등을 고려할 때 주로 학습자의 상상력의 세계 또는 이들 개인의 일상과 관련한 주제와 내용의 비교적 짧은 글이라 할 수 있다. 교수자는 학습자들이 마인드 매핑을 자유롭게 할 수 있도록 특정 사고에 얽매이지 말도록 독려하고 단어와 단어 간의 논리적 비약을 강조하여 새로운 연결 관계를 권장함으로써, 문학적 상상력이 가미되거나 잊고 있었거나 숨겨져 있었던 이야기를 끄집어내는 등 평상시에 시도하거나 생각하지 못한 이야기를 한 페이지 분량 정도로 만들어내는 시간을 갖도록 지도하였다.

본 연구에서는 학습자의 스토리텔링 작업을 위한 예를 제시하기 위해서 이어령의 저작물을 인용, 활용하였다. 왜냐하면 이어령은 일상의 소소하고 단편적인 것들로부터 삶의 본질적이고 가치 있는 의미를 새롭게 발견하고 풀어낸 글들을 수십 년 동안 다량으로 출판해내고 있는 한국의 대표적인 ‘스토리텔러’이기 때문이다.⁵ 그는 것가락, 금붕어, 굴렁쇠 등 수많은 일상의 단어들을 한국인, 생명 사랑, 동북아시아 평화 등과 같은 주제들과 연관 지어 정의하였고 인간 삶에서 발생하는 본질적인 질문과 문제에 지혜로운 길을

4 학습자는 스토리텔링을 위한 마인드맵 작성에서 어느 정도는 본인이 작성할 이야기의 흐름에 대한 인식을 가질 필요가 있다. 이야기의 흐름을 고려한 마인드맵 작업은 오히려 브레인스토밍에 제약이 될 수 있지만 자유분방한 마인드맵 활동으로 인한 생산물을 이야기의 순서에 맞춰 배열하는 작업 또한 필요하기 때문이다. 이야기의 흐름을 고려한 마인드 매핑이 결과적으로 확산적 사고 과정과 한 편의 이야기 생성을 위해 효과적인가라는 질문은 학습자 및 수업 제반 상황에 따라 달라질 수 있으므로 이 연구에서 단정할 수 없다. 해당 수업에서 교수자의 판단, 학습자의 수준과 요구, 수업 상황 등에 대한 고려가 필요하다.

5 본 연구의 ‘4장 마인드맵을 활용한 스토리텔링 교육 사례’에서는 이어령의 글을 인용하였다. 그는 누구보다도 탁월한 스토리텔러로 정평이 나 있다. 그의 스토리텔링 방식은 독특하다. 그는 인간 삶의 소소한 물건, 단어, 현상들을 비관습적 관점과 자신만의 독특한 방식으로 스토리텔링한다. 그의 장구한 스토리텔링은 이처럼 매우 작은 것, 관습적인 것, 그러나 소중한 것들과 없으면 삶이 불편해지는 것들로부터 단초가 된다. 사상서, 문학작품, 문학비평서, 칼럼, 강연, 서간서 등 무수히 많은 글과 영상들이 있지만 그 중에서도 마인드맵과 스토리텔링 연습에 활용될만한 이어령의 저서로 다음의 것들이 유용해 보인다. 『흙 속에 저 바람 속에』(2008 중보판), 『어머니를 위한 여섯 가지 은유』(2010), 『생명이 자본이다』(2014), 『짧은 이야기, 긴 생각-이어령 80초 생각나누기』(2014), 『이어령의 가위바위보 문명론』(2015), 『이어령의 보자기 인문학』(2015) 외 다수

제시하는 방대한 분량의 스토리텔링을 이루어내고 있다. 본 연구에서는 단편적인 개념과 단어 사용만으로도 유의미한 내용이 담긴 스토리텔링을 구사하는 그의 글을 예시로 제시하였다.⁶ 본 연구자가 제공한 이 예시들은 학습자들 본인만의 마인드 매핑과 스토리텔링 작업을 위한 자극제가 되었다.

2. 수업 진행

강의명	창의글쓰기	일시	2018. 1, 2학기	장소	경남 소재 OO대학교
수업 주제	마인드맵을 활용한 스토리텔링 연습 - 어항 속 금붕어, 꽃 이야기				
참여인원	45 명 내외				
진행 시간	2주차 동안 각 20~30분 내외				
교수-학습 주요 활동 사항					
• 마인드맵, 스토리텔링 원리 및 개념에 관한 교수자의 설명(활동 내용이 포함된 유인물 ⁷ 배부)					

6 예로 제시한 글들은 물론 ‘이어령의 마인드맵’으로부터 생산된 것들은 아니지만 마인드맵을 활용한 스토리텔링 지도에서 활용될 수 있는 장점들이 있다. 먼저 그의 많은 글들이 일상의 평범한 소재들로 이루어졌으며 읽어보기에 유익하고 흥미로운 내용의 이야기라는 점에서 예시로 활용하기에 유익하다. 이번 연구와 수업에서 제시한 글들도 평범한 제목으로부터 출발하여 흥미롭고 독창적인 내용의 이야기로 이루어졌다는 점이 그의 글쓰기 특징을 잘 나타낸다.

7

마인드맵으로 스토리텔링하자!!

2018년 0학기 창의글쓰기

담당 교수 : 000

마인드 매핑은 핵심어 하나를 선정하여 이를 중심으로 한 브레인스토밍이다. 이 핵심어와 관련하여 연상되는 모든 것들을 서로 연결하여 쓴다. 마인드맵은 핵심어를 중심으로 연결된 단어들이 줄지어 만들어짐으로, 여러 줄기로 뻗어나간 방사형 형태가 된다. 보통 한 줄기에서 한 편의 이야기 주제를 정할 수 있고 또는 여러 줄기의 많은 단어들을 조합하거나 이것들로부터 떠오르는 주제를 선정할 수 있다.

① 마인드 매핑(mind mapping)	② 마인드맵(mind map)	③ 스토리텔링
확산적 사고하기	한 편의 이야기를 위한 주제 정하기	이야기 만들기
① 마인드 매핑(mind mapping) : 핵심 단어(자극제로써의 단어) 정하기, 핵심 단어를 중심으로 방사형 매핑하기 ② 마인드맵(mind map) : 완성한 마인드맵을 확인하고 한 편의 이야기를 위한 주제 정하기 ③ 스토리텔링(storytelling) : 이야기 구상하고 작성하고 고치고 완성하기		

- 마인드 매핑으로 확산적 사고하기 → 마인드맵에서 한 편의 이야기를 위한 주제 정하기 → 스토리텔링하기
- 마인드맵의 특징 : 중심 단어와 관련하여 자유로운 상상력을 자극한다. 잠재한 생각을 발산하도록 돕는다.

- 마인드맵을 활용한 스토리텔링의 필요성, 효과 등에 대한 교수자의 설명
- 활동 방법 및 과정 설명
- 사례 소개(#1 : 어항 속 금붕어, #2 : 꽃 이야기)
- 마인드맵과 스토리텔링 활동 전개, 질의응답, 교수자의 점검

3. 수업 활동 사례

이번 학습에 참여한 학생들은 45명 정도이다. 학습자들은 마인드맵의 원리와 방법 그리고 스토리텔링 방법에 대해 학습했다. 교수자는 학습자들에게 ‘어항 속 금붕어’, ‘꽃 이야기’ 중에 하나를 선택하여 마인드 매핑을 하고 A4 한 페이지 기준으로 최소 반 페이지 이상, 가능한 한 페이지 정도 작성할 것을 요구하였다. 교수자가 학습자들에게 요구한 마인드맵과 스토리텔링 활동은 일반적으로 대학생 수준을 고려할 때 평이하여서 이번 학습자들도 글 작성에서 발생하는 어려움을 호소하지 않고 순조롭게 작업하는 모습을 보였다.

이번 수업 사례를 통해서 마인드맵이 확산적 사고를 활성화 한다는 기존의 사실과 주장을 넘어서 마인드맵을 통하여 대학생 학습자 수준의 단편적인 스토리텔링을 짧은 시간에 완성할 수 있다는 사실을 확인할 수 있었다. 이로써 마인드맵이 스토리텔링 학습으로의 연장이 될 수 있는 유용한 방법임을 스토리텔링 교육자로서 확인할 수 있었다.

이번 수업에서 나온 학습자 글들을 확인해본 결과, 상당수 학습자들이 마인드맵과 스토리텔링을 무난하게 진행하면서도 잊고 있었던 이야기를 찾아서 새로운 관점과 의미를 부여하거나, 자신의 과거를 돌아보고 반성하고 사건의 의미를 찾고 재해석하는 과정을 진행하는 의미 있는 작업을 하였다. 이번 수업에서 학습자들이 수행한 마인드맵과 스토리텔링 결과물들에서는 학문적 글쓰기, 비평문 쓰기, 칼럼 쓰기 등에서 예외 없이 나타나는 학습자들 간 글 수준의 현격한 차이가 나타나지 않았다. 이는 전자가 후자들보다는 글의 형식, 글의 소재 선정 등이 자유롭다는 점을 고려하면 예상 밖의 결과는 아니다.

아래부터는 교수자가 학습자들에게 보여준 예시 글들, 학습자들이 작성한 마인드맵과 스토리텔링 결과물들, 그리고 학습자 글에 대한 교수자의 점검과 설명을 제시한다.

- 스토리텔링 : 학생이 마인드맵 한 자료를 바탕으로 상상력을 동원하여 한 편의 이야기를 써본다. 사건 중심의 내용, 기승전결 구성, 실제 경험 중심 내용, 묘사 중심의 내용...

메모

#1. 어항 속 금붕어

‘어항 속 금붕어’ 마인드 맵

① 생명 사랑 : 추운 겨울입니다. 가난하여 온종일 방에 불을 댈 수는 없습니다. 추위가 문제입니다. 사람이 아니라 애완동물에게 말입니다. 저와 집사람이야 추우면 옷 껴입고 이불 뒤집어쓰면 그만이지만, 지난주 우리 신혼부부의 썰렁한 방에 들어온 금붕어가 어항과 함께 얼어버렸습니다.

‘살려야 한다.’ 그런데 어떻게 해야 살릴 수 있을까요? 네 개의 눈이 방안을 훑습니다. 따듯한 물을 천천히 서둘러 부으면 살아날까요? 석유곤로로 물을 끓이고 어항의 차디 찬 물속으로 뜨거운 물을 붓습니다. “여보, 여보, 이거 봐!” 놀라운 일이 일어났습니다. 얼음이 녹기 시작합니다. 살얼음 사이로 금붕어 지느러미가 조금씩 움직입니다. 죽어가던 금붕어가 다시 부챗살을 움직입니다.

오늘 아침 나와 아내 그리고 세 마리 금붕어가 함께 겨울과 싸웠습니다. 그리고 겨울의 혹독한 추위에서 살아났습니다. 한 주전자 끓인 물이 온 방안의 냉기를 생기로 바꿨습니다(이어령 2014a, 18-22).

② 사냥과 도망⁸ : 어항 속 금붕어의 이미지는 만화 ‘툼과 제리’를 떠오르게 합니다. 지금은 TV에서 방영을 하지 않지만 8-90년대 누구나 몇 회 이상을 봤던 당시 유명한 애니메이션 영화입니다. 고양이 톼은 열심히 쥐 제리를 잡으려 합니다. 그러나 좀처럼 잡히지 않습니다. 잡혀도 얼마 안 돼서 달아나게 됩니다. 시청자와 작가는 알지만 톼만 모릅니다. 제리가 톼에게 잡히지 않거나 잡혀도 아무 해를 입지 않고 도망친다는 철칙을 말입니다.

나는 제리가 톼에게 잡힐 기회 때마다 톼이 제리를 매번 놓치는 장면을 수 십 회 이상 보다보면, 이제는 제리가 한 번쯤은 꼭 잡혔으면 좋겠다는 생각도 듭니다. 그리고 나무판자나 후라이팬으로 온몸이 부들부들 떨릴 정도로 얻어맞는 톼이 불쌍해집니다. 그쯤 되면 톼에게 오히려 연민의 정이 느껴집니다.

그런데 톼이 제리만 쫓는 것이 아닙니다. 주인이 기르는 어항 속 예쁜 금붕어까지 탐합니다. 고양이에게 공격을 당하는 금붕어지만 독안에 든 쥐의 꼴이 아니라 어항 깊숙이, 어항 여기저기로 톼의 발톱을 피해 쏘살같이 도망 다닙니다.

세월이 지나 어느 날 문득 애니메이션 속 고양이 톼이 생각납니다. 무엇 하나 손에 쥐지도 못하면서 세상을 소유하려고 아등바등 살아가는 욕심 많은 사람들이.

8 교수자가 작성하여 학습자들에게 제공한 예시 글

③ 제목 : 아버지와 구피 세 마리(학습자)

사고의 비약

예시 #1. 마인드 매핑을 위한 핵심어(확산적 사고를 위한 자극제) : 어항 속 금붕어

③ 제목 : 아버지와 구피 세 마리

환상하고 있는 아버지의 손에는 검은분자가 들어있었다. 며칠 내내 금붕어만 보게되던 날 우연한 선물인게 들었었다. "내일 학교에서 친구들에게 자랑해야지" 설레는 마음으로 봉지의 매듭을 풀었을 때 내가 기대한 빨강고 통실로색한 금붕어는 없었다. 그라 너와 다른 특박한 반박의 앞뒤 많은 구피 세 마리 뿐이었다. 실망한 내 얼굴을 보던지 아버지는 풀이 죽은 목소리로 '금붕어는 너의 비싸게' 말을 되바라시며 명예 찢은 악입복을 벗어 개어 두신다. 하지만 많은 숙제가 있다는 핑계로 구피 3마리를 들고 방으로 들어타버렸다 저 마한 구피 3마리 때문에 그날 밤 나는 불지를 들고 있던 큰 특박한 아버지의 손마저 처리해버렸다. 내 품마저 헤집고 대는 삼살 속 금붕어 때문에 '방감을 쏘렸다' '난 금붕어를 품에서만 보거나' 일어나 허감실을 향하던 내 발걸음을 마크게 한 건 구멍난 천장하림의 아버지였다 나는 거들떠 보지도 않았던 구피를 아버지는 하명없이 쳐다보고 있었다. 안기후를 느낀 아버지는 '다음에는 꼭 금붕어를 사올게' 머쓱해하시며 잠자리에 들어갔다. 다시는 구피의 눈색 비는 특박하지만 빌내고 있었다. 나는 이제 금붕어보다 구피를 좋아한다. 그리고 난 소다들은 아버지의 큰 손과 등리한 특박들도 여전히 사랑한다.

학습자 활동(아버지와 구피 세 마리)에 대한 점검 : 마인드맵에 있는 단어들의 일부와 스토리텔링의 내용이 일치하는 점을 볼 때 마인드 매핑이 스토리텔링을 위한 자극제와 글의 소재로 사용되었음을 알 수 있다. 본인의 과거를 회상하면서 어린 시절의 이기적인 모습과 미성숙한 어린 마음을 아버지의 자녀 사랑, 헌신, 보살핌, 배려의 가치와 대비시키고 현재는 성숙한 인간으로 성장해나가는 모습을 담은 글을 작성하였다. 학습자는 마인드맵과 스토리텔링을 통해서 현실의 자리를

떠나 과거를 돌아보는 사고의 확장, 기억의 발견, 사건의 재해석이라는 확장된 사고를 거치면서 이야기를 완성하였다.

④ 제목 : 유년 시절(학습자)

예시 #1. 마인드 매핑을 위한 핵심어(확산적 사고를 위한 자극제) : **어항 속 금붕어**

사고의 비약!

③ 제목 : 유년시절 교습, 지이 이책 초음으로 쓴 글이다 씨

비밀봉투에 들어있는 공룡을 본 적이 있나? 주로 문구점에서 볼거를 하면
양형종류 중에 공룡이 있는 것도? 비밀봉투를 들고 있는 친구를 보며 종이 공룡이
부러워하기도 했지만, 한편으로는 어떻게 하냐의 욕망을 저절로 실행할 수 있나
그런 욕망이 들어있었죠. 그래서 평생을 어항이나 비밀봉투 속에서 살아가는
공룡을 보며 견디기 복잡하고 생각했죠, 심지어 말도 할 수 없고, '나는
공룡과 같은 기억력을 가졌나!' 라는 말을 들으며 가슴이 내려지는 것을 알 수
있을 기억력마저 좋지 않았나?!! 그래서 하하하 밤을 새우 기는 안에서 기도가
아닌 말이 나오게는 기억력 적도 있었어요, 그게 아마 저어 관벌 처제가 됐을
유년 시절이었을 거예요. 너무 많이 약한 나머지 변화를 자주 시키는 데,
그때는 커다란 어항이 있었고 어항 속의 물고기들을 보는 것이 긴 진료 시간을
비밀로 있게 해 주는 유일한 낙이었죠. 물론 물고기가 아닌 새들도 있었지만, 새들은
새장을 열어주면 공룡처럼 날아갈 것 같아 그대저 겁이 많이 없었단 것 같죠.
당시 어항 밖에서 볼 수 있는 물고기가 어떤 역할을 하는지, 서로 다른 면에 위치해 있는
물고기 눈으로 본 새로운 어항이, 그 어항은 저어 외에는 아무것도 없었죠.
저는 오랜 시간 물고기들을 지켜봐 온 것만으로도 그들에게 애정을 쏟았다고 생각했기
때문에 애정 담아내려는 물고기들을 보며 정말 행복하다는 생각이 들었죠.
유년 시절의 인물이 완벽하게 기억나는 것은 아니지만, 그 때 했던 사소한 생각들이
미안하게 간절으로 남아있어요. 이번 문구기 다져서 공룡이 관련된
게 경험을 거치며 그림이 볼 수 있었고, 그래서 어항 속에 들어있는 공룡을 보면
쉽게 지나치기 못하는 게 현실이 아예 대해 생각해보게 되었어요! 특히 여러
문단들 집에서 공룡을 키워보 싶어요!

학습자 활동(유년 시절)에 대한 점검 : 마인드 매핑을 하는 과정에서 학습자 본인의 과거 이야기가 작용한 것으로 보인다. 학습자는 마인드 매핑을 통해 본인 과거의 기억을 끄집어낼 수 있었다고 언급하고 있다. 학습자는 이번 작업에서 어린 시절 병원에서 병치레를 자주했던 기억을 떠올리는 시간을 가졌다. 학습자는 당시 병원에 있던 어항 속 금붕어가 본인의 아픈 몸과 마음에 조금이나마 위안이 되어준 소중한 생명이었음을 밝히고 있다.

- ⑤제목 : 제게는 아무에게도 말하지 못한 하나의 고민이 있습니다.
“3초 남자(학습자)”

③ 제목 : 제게는 아무에게도 말하지 못한 하나의 고민이 있습니다. “3초 남자”

저는 어항 속에 살고 있는 열대어 A씨입니다. 제게는 아무에게도 말하지 못한 고민이 하나 있습니다. 한 달전, 공예 그리핀 CC를 금붕어 B씨와 함께 되찾았습니다. 하지만, 남자가 금붕어라는 기억을 잘 밖에 하지 못해 걱정입니다.

공정시간에 식사하는 정해진 코팅집 온 위에 서면, 적당면을 일하며 뭐으려 가고 합니다. 저는 아까 공정시간에 같이 정해져 있었나라며 자음을 내면, 금붕어 B씨는 감쪽같이 금붕어로 변신합니다. 매년 이렇게 반복하니 금붕어 B씨의 기억력이 불성실하고, 금붕어 사귀는 고개가 아파옵니다.

이런 일은 보려 할때 마다에 갑니다. 사야할 물건들을 다뤄지도 대모양에 적힌 금붕어 B씨의 모습에 열대어 A씨와 이사를 갖게 됩니다. 오늘은 사육사, 앵을 것 같아 정말 기쁩니다. 그러나 계산을 하던 뒤, 일이 타지고야 말았습니다. 금붕어 B씨가 지갑에서 카드를 꺼낸 뒤 계산을 마치고 보다가, 다시 장땀에게 카드를 내는 것입니다. 계산을 해달 라고 요청하는 금붕어 B씨에게 장땀은 이미 계산을 했었다고 말씀해주십니다.

금붕어 A씨가 혹시 마음이 못된 사람을 만나서 손님을 볼까봐 너무나도 걱정입니다. 세상은 이처럼 좋은 사람들도 있는 것은 아니니까요, 제게는 너무나도 걱정입니다.

학습자 활동(제게는 아무에게도 말하지 못한 하나의 고민이 있습니다. “3초 남자”)에 대한 점검 : 학습자는 ‘어항 속 금붕어’를 마인드 매핑 하는 과정에서 남자친구의 특성, 깜박 잊는 습관이 떠올랐고 이를 금붕어의 ‘3초 기억’에 비유하며 상대에 대한 사랑이 전제된 안타까움과 걱정을 드러내고 있다. 학습자는 독자에게 웃기기도 하고 걱정이 되는 마음도 들게 하는 이야기를 작성하여 인간 삶의 소소한 일상과 서로의 애정을 보여주는 이야기를 무난하게 완성하였다.

#2. 꽃 이야기

‘꽃 이야기’ 마인드맵

① 제목 : 원숭이와 인간의 차이

“이라크 북쪽 샤니다르(Shanidar)동굴에서 수만 년 전에 살았던 네안데르탈인의 무덤이 발굴되었습니다. 그 옛날 원숭이와 다름없었던 그들이 죽은 자를 위해 무덤을 썼던 것이지요. 그런데 더욱 놀라운 점은 그 무덤 속에서 꽃가루가 나왔다는 것입니다. 그것도 그 근처에서는 피지 않는 꽃, 아주 먼 곳에 가야만 따 올 수 있는 그런 꽃이라 했습니다. 대체 어느 짐승이, 어느 원숭이가 죽은 자의 무덤을 만들고 그 위에 아름다운 꽃을 뿌릴 줄 알았겠습니까?

이것이 바로 인간과 원숭이의 차이입니다. 꽃을 아는 원숭이가 슬픔과 기쁨을 꽃으로 노래할 줄 아는 원숭이가 인간이 된 것이지요. 황홀한 눈으로 꽃을 바라보았을 그 향기로 숨을 쉬었을 때 비로소 그 짐승의 가슴에는 인간의 피가 흘렀던 것입니다. 꽃의 아름다움이 발톱이나 이빨보다 더 강한 힘을 주었습니다(이어령 2014b, 177-178).”

② 제목 : 들꽃⁹

머릿속에 굳어버린 기억들을 지울 수만 있다면, 그런 지우개가 있더라도 한다면 몸뚱이를 팔아서도 사고 싶습니다.

속에서 터져 나오지 못한 응어리진 전족을 누군가 풀어줄 수만 있다면, 내 두 손이 달아 없어질지라도 빌고 싶습니다.

죽어서도 모릅니다, 부디 살아서는 알까요? 무량대수 잡초 하나 들꽃 하나에도 이름이 있었음을.

9 교수자가 작성하여 학습자들에게 제공한 예시 글

삶의 태도를 변화시키는 과정과 도구로 활용된다는 글쓰기의 본질적 기능을 재확인시킨다.

V. 결론

본 연구는 마인드맵을 활용한 확산적 사고 활성화와 스토리텔링 교육 사례에 관한다. 이 논문의 독자는 마인드맵이 스토리텔링 작업의 원활한 진행과 이에 따른 의미 있는 결과물을 학습자들이 만들어낼 수 있는 유용한 방법이라는 사실을 확인할 수 있다. 여기서 의미 있다함은 짧은 시간에 원활한 글쓰기를 가능하게 한다는 점, 글의 내용에 있어서도 학습자의 상상력 발현, 삶의 의미 찾기와 재해석 등을 논문에서 담아냈음을 말한다.

교수자가 학습자의 활동 결과물을 살펴본 결과 마인드맵이 스토리텔링을 위한 자극제, 주제, 새로운 시각으로의 전환, 삶에 대한 통찰, 성숙으로의 글쓰기 등을 자극하는 과정임을 확인할 수 있었다. 더불어 학습자들이 완성한 상당수의 마인드맵과 스토리텔링 결과물에서 볼 수 있는 특징 가운데 하나가 학습자들의 과거 기억과 행위가 드러나고 이를 재해석하는 내용이라는 점이다.

이번 연구는 지면상의 한계로 45명 내외의 모든 학습자의 활동을 제시할 수는 없었지만, 학습자들 대부분이 이 연구 주제와 관련하여 유의미한 학습 과정과 결과물을 제시함으로써 마인드맵을 활용한 확산적 사고 기반의 스토리텔링 연습의 실재를 이루어낼 수 있었다. 또한 과제의 특성상 학습자들이 과제를 수월하게 할 수 있어서 교수자의 각별한 노력을 요구하는 글의 점검은 많지 않았다. 그 이유는 자유로운 사고와 표현을 권장하는 스토리텔링 시간이었기 때문으로 글에 대한 교수자의 점검이 상대적으로 많이 요구되는 리포트 작성법, 칼럼 쓰기, 비평문 쓰기 등보다 훨씬 제한적으로 이루어졌기 때문으로 보인다.

마인드맵과 스토리텔링에 관련한 본 연구와 수업에 대해서 본 연구자 또한 ‘쉬운 쓰기 방식들의 쉬운 조합’이라는 생각이 든다. 참고문헌을 읽고 여러 차례 교수자 점검과 수정을 거치는 글쓰기 작업에 비하면 어렵지 않고 오히려 즐겁고 의미도 있는 과정이었다. 그러나 국내에서 이 연구와 교육 사례를 찾아보기 어렵다는 점에서 이번 연구는 사례연구로써 지면으로 생성하는 의미가 있다.

이번 수업 사례를 통하여 마인드맵이 기존의 핵심 기능인 확산적 사고와 자유로운 사고를 권장한다는 사실을 재확인 할 수 있었고 나아가 이를 바탕으로 한 스토리텔링에도 원활한 작업을 가능하게 한다는 사실을 교수자와 학습자들 모두 확인하는 의미 있는 시간이었다. 이 연구는 대학생 학습자 수준에서 마인드맵을 활용하여 한 주제로의 이야기를 작성할 수 있음을 수업 사례를 들어 제시했다는 소소한 의미를 담고 있다.

참고문헌

- 부잔, T. (2008): 『생각의 지도 위에서 길을 찾다』, 부잔코리아.
- 부잔, T. (2010a): 『마인드맵 두뇌사용법』, 새한문화사.
- 부잔, T. (2010b): 『토니 부잔의 마인드 맵 북』, 비즈니스맵.
- 서미경, 박선주 (2009): 마인드맵 소프트웨어를 활용한 논술 프로그램 개발. 정보교육학회논문지, 한국정보교육학회, 215~223쪽.
- 서하원 (2003): 마인드맵을 활용한 쓰기 지도 방안 연구. 부산교대 대학원 석사학위논문.
- 오정숙 (2007): 마인드 맵을 활용한 미술과와 국어과의 통합지도 연구. 한국교원대 대학원, 석사학위논문.
- 이어령(2014a): 『생명이 자본이다』, 마로니에북스.
- 이어령(2014b): 『짧은 이야기, 긴 생각』, 시공미디어.
- 전북대학교(2016): 『인문계 글쓰기』, 태학사.
- 한종구 . 이정자(2011): 『사고와 표현』, 한울출판사.
- Backwell, Ben(2009): *Mind Mapping for Writing Fluency*. 인간문화연구 11호, 나고야시립대학 대학원 인간문화연구원, 65-78.
- Davies, Martin(2011): *Concept Mapping, Mind Mapping and Argument Mapping: What are the Differences and do They matter?*, Journal of High Education, 62, 279-301.
- Singh, Amar K. (2004): *The Effects of Mind Mapping Strategies on the Development of Writing Skills of Selected Form Three Students*, Masters thesis, University Putra Malaysia.
- 임춘택
 소 속: 경남대학교 사범대학 국어교육과 및 교양융합대학 의사소통교육부
 직 위: 부교수
 주 소: (51767) 경상남도 창원시 마산합포구 경남대학로 7 (월영동)
 전 화: (055) 249-6328
 이메일: fruehling@kyungnam.ac.kr
- Received on 2018.10.10.
 Reviewed on 2018.10.30.
 Revised version received on 2018.11.10.
 Accepted on 2018.11.11.